

 04

Criando o projeto

Transcrição

Utilizando-se o **Visual Studio 2015 Community**, criaremos uma nova solução Xamarin Forms clicando em "*File > New > Project*". À esquerda, nesta nova janela, temos selecionado "*Cross-Platform*", e escolheremos "*Blank Xaml App (Xamarin.Forms Portable)*", após o qual clicaremos em "OK".

O Visual Studio criou a solução com cinco projetos, exibidos na parte de diretórios localizada à direita. Temos "*TestDrive (Portable)*", projeto portátil que contém o código C# a ser distribuído para todas as outras plataformas. Há um específico para Android ("*TestDrive.Droid*"), para iOS ("*TestDrive.iOS*"), para Windows desktop ("*TestDrive.Windows (Windows 8.1)*") e outro para Windows Phone ("*TestDrive.WinPhone (Windows Phone)*").

Ao abrirmos cada um destes arquivos, veremos que o código contido é C#, compilado para cada dispositivo e tornando-se aplicação nativa para cada uma das diferentes plataformas. Como iremos trabalhar apenas com o emulador do Android, deixaremos somente esta versão em compilação, além do projeto portátil, o projeto-base.

Portanto, clicaremos com o lado direito do mouse em "*Solution 'TestDrive' (5 projects)*", e depois em "*Configuration Manager...*", e uma janela se abrirá, com todos os projetos.

O "*TestDrive*" é o projeto de código puro, portátil, e terá o *checkbox* de "*Build*" marcado, e o mesmo para "*TestDrive.Droid*". Todos os outros podem ser desmarcados, tanto no *checkbox* referente a "*Build*" quanto a "*Deploy*", pois não queremos nada disto. Feito isto, clicaremos em "*Close*".

Agora temos o projeto portátil como sendo de entrada, de execução da aplicação. No entanto, não queremos isto, e sim que o projeto Android seja o *StartUp*. Para fazer esta alteração, clicaremos com o botão direito em "*TestDrive.Droid*", selecionando "*Set as StartUp Project*".

Por padrão, o programa escolhe o emulador **KitKat Phone Android 4.4** para ser usado (visível na parte superior do programa). Ao clicarmos no menu *dropdown*, veremos uma série de emuladores disponíveis para rodar a aplicação no Android. Como queremos rapidez na execução, optaremos pelo emulador acelerado "*Android_Accelerated_x86 (Android 6.0 - API 23)*", com a característica do processador Intel e gerenciador de software acelerado. Lembrando que o *Android_Accelerated_x86* (Android 6.0 - API 23) possui sua instalação feita pelo SDK Android Studio, após sua instalação é possível ter o acesso via Visual Studio, como proceder a instalação: <https://developer.android.com/studio/install.html> (<https://developer.android.com/studio/install.html>)

Vamos rodar a aplicação. O emulador é exibido, a aplicação é aberta, e vemos a mensagem de entrada "*Welcome to Xamairn Forms!*", padrão de qualquer projeto criado do zero.

No projeto "*TestDrive (Portable)*", temos alguns arquivos, sendo que o principal por ora, é o *MainPage.xaml*, arquivo XML voltado para aplicações. Por meio dele, é possível criar interfaces, da mesma forma como conseguimos utilizar o XML para fazermos uma interface para aplicação Droid.

Por trás de todo XAML, há outro arquivo, em *xaml.cs*. Neste caso, temos o *MainPage.xaml.cs*, com uma classe parcial denominada *MainPage*, que interage com esta interface XAML para gerar outra ao nosso usuário.

Com a criação de um novo projeto no Xamarin, estamos preparados para a primeira aula. Até logo!

